Niveau(x) d'enseignement : 3
Centre d'intérêt : 751 Numéro EDUQ : 9270116

Brousseau Deschamps, Muriel

Le journal de classe / Muriel Brousseau Deschamps ; Association québécoise des utilisateurs de l'ordinateur au primaire et au secondaire ; CEMIS Mille-Iles. -- [Laval] : Commission scolaire des Mille-Iles, c1991.

58 p. en pag. multiple : ill. ; 28 cm.

Titre de la couv. "Scénario d'utilisation de logiciels-outils, réalisé en collaboration avec l'AQUOPS et le MEQ".

Vedette(s)-secondaire(s) : Association québécoise des utilisateurs de l'ordinateur au primaire et au secondaire • Commission scolaire des Mille-Iles. CEMIS • Québec (Province). Ministère de l'éducation

Descripteur(s) : Journal de classe • Enseignement assisté par ordinateur • Logiciel • Ecriture • Lecture • Primaire (Ordre d'enseignement)

Le document propose un scénario d'utilisation de logiciels-outils pour l'élaboration d'un journal de classe au primaire.

Type de document :

Niveau(x) d'enseignement : 3
Centre d'intérêt : 751

Numéro EDUQ : 9270116

Brousseau Deschamps, Muriel

Le journal de classe / Muriel Brousseau Deschamps ; Association québécoise des utilisateurs de l'ordinateur au primaire et au secondaire ; CEMIS Mille-Iles. -- [Laval] : Commission scolaire des Mille-Iles, c1991.

58 p. en pag. multiple : ill. ; 28 cm.

Titre de la couv. "Scénario d'utilisation de logiciels-outils, réalisé en collaboration avec l'AQUOPS et le MEQ"

Vedette(s)-secondaire(s) : Association québécoise des utilisateurs de l'ordinateur au primaire et au secondaire • Commission scolaire des Mille-Iles. CEMIS • Québec (Province). Ministère de l'éducation

Descripteur(s) : Journal de classe • Enseignement assisté par ordinateur • Logiciel • Ecriture • Lecture • Primaire (Ordre d'enseignement)

Le document propose un scénario d'utilisation de logiciels-outils pour l'élaboration d'un journal de classe au primaire.

Type de document :

9270116

# Association québécoise des utilisateurs de l'ordinateur au primaire et au secondaire

CENTRE DE DOCUMENTATION COLLEGIALE
1111, rue Lapierre
LASALLE (Québec)
H8N 2J4

# Le Journal de classe

Auteure
*Muriel Brousseau Deschamps*

Centre d'enrichissement en micro-informatique scolaire
école Les Explorateurs

Scénario d'utilisation de logiciels-outils, réalisé en collaboration avec l'AQUOPS et le MEQ

MacPaint MacDraw II

# Journal de classe

## Guide du maître

4e · 5e · 6e

MacDraw II

MacPaint

Volet : Écriture

**Objectif(s)** : L'élève

12. choisit les idées qui conviennent au sujet
    - répond à l'intention (informer, s'exprimer, convaincre, amuser) en sélectionnant les idées qui se rattachent le plus à ce qu'il veut dire
    - donne suffisamment d'informations (quantité)
    - donne des informations pertinentes (qualité)
    - utilise un vocabulaire précis et varié.

13. Organise ses idées
    - respecte le déroulement des faits
    - regroupe ses informations (ordre logique)
    - utilise les paragraphes
    - trouve un titre pertinent à son texte
    - formule une introduction et une conclusion
    - utilise les marques d'enchaînement entre les paragraphes

**Déroulement:**

**1. Les buts poursuivis**

1. Donner le goût d'écrire aux élèves.
2. Faire rédiger aux élèves des textes signifiants à partir de différentes intentions de communication et produire ainsi des textes à caractère expressif, ludique, informatif, incitatif ...
3. Publier un journal de classe présentant au moins un texte de chaque enfant, accompagné parfois d'un dessin.
4. Donner à l'enfant l'occasion d'être lu dans son milieu.
5. Créer une situation d'apprentissage qui permet de simuler le travail qui se fait dans un grand journal tel que La Presse, (choix des chroniques, rédaction, correction, mise en page, illustration, publication et lancement du journal).
6. Donner l'occasion aux élèves d'utiliser l'ordinateur pour effectuer de la mise en page.

**2. Présentation du projet**

1. Mise en situation
2. Discuter avec les élèves
3. Donner un exemple d'un journal de classe déjà réalisé

**Notes méthodologiques:**

- Il est préférable d'initier auparavant les élèves au logiciel MacDraw à l'aide de l'activité **Jongler avec des objets**

# Journal de classe

## Guide du maître

4e - 5e - 6e

MacDraw II

MacPaint

Volet Écriture

**Objectif(s):** L'élève

14. structure bien ses phrases
    - n'omet pas de mots
    - place les mots aux bons endroits
    - utilise les bons référents
    - utilise adéquatement les mots-liens
    - choisit le bon temps des verbes
    - utilise les pronoms pour éviter la répétition
    - utilise des adjectifs et des attributs pour caractériser les êtres et les choses
    - varie ses structures
    - utilise des structures syntaxiques propres à l'écrit
15. utilise les signes de ponctuation
17. applique les connaissances grammaticales apprises en activités d'écriture
19. utilise les ressources extérieures

**Déroulement:**

**3. Activités préparatoires suggérées**

- Chasse aux trésors
- Décomposer une nouvelle
- Les bulles

**4. Concours pour la page couverture**

**5. Concours pour un nom du journal**

- Nom de plume (plusieurs participations possibles)
- Échéances

**6. Méthodologie de l'enseignant(e)**

- Différentes démarches possibles (thème, recueil, discours...)
- Par discours
  - celle qu'on recommande
  - touche plusieurs objectifs du programme de français (écriture et lecture)
  - initie les enfants aux différents types de discours
  - permet une plus grande variété de textes
  - ressemble davantage à un vrai journal
- Grille d'inscription
- Échéance du projet

**Notes méthodologiques:**

- Vous pouvez présenter le Vidéo de la Presse intitulé "Un journal nommé La Presse", d'une durée de 15 minutes. La cassette est accompagnée d'un guide pédagogique.
- Vous pouvez vous procurer le Cartable d'activités intitulé "Le journal en classe" afin de vous donner d'autres idées d'exploitation d'un journal comme La Presse.

# Journal de classe

## Guide du maître

4e · 5e · 6e

Volet : Écriture

**Objectif(s):** L'élève

**Déroulement:**

**7. Méthodologie de l'élève**

- Inscription (réservations)
- Plan de travail (seul ou en équipe de 2)
- Rédaction

**8. Choix des chroniques**

- Textes à caractère expressif
- Textes à caractère incitatif
- Textes à caractère informatif
- Textes à caractère poétique ou ludique

**9. Prévisions**

- Éditorial de l'enseignant(e)
- Sommaire
- Organisation du temps
- Rédaction du brouillon
- Traitement de texte et mise en page
- Correction des textes
- Coûts (imprimerie du journal et lancement)
- Distribution
- Lecture et objectivation

**Notes méthodologiques:**

- Utilisez les grilles d'inscription pour les différents textes que les élèves ou les équipes doivent produire

# Journal de classe

## Guide du maître

4e - 5e - 6e

MacDraw II

MacPaint

**Évaluation:**

- Objet de l'évaluation
  Écriture d'un texte en respectant des consignes claires et restrictives.
  Création d'un texte qui informera le lecteur par son contenu.
  Qualité de la langue écrite utilisée pour rédiger le récit.

- Mesure
  L'équipe peut lire son texte à la classe et celle-ci apporte ses commentaires.
  L'enseignant(e) corrige le texte selon des critères connus des élèves: introduction-développement-conclusion, utilisation d'un vocabulaire adéquat au thème exploité, orthographe des mots courants et des règles de grammaire déterminées à l'avance et connues des élèves (ex: le pluriel des noms et des adjectifs, l'accord des verbes...).

**Activités connexes:**

- Rédaction d'un journal des finissants.
- Rédaction du journal de l'école.

**Commentaires et observations:**

**Durée approximative de l'activité:**

Environ 2 périodes de 45 minutes par texte.

**Auteure:**

Muriel Brousseau Deschamps

MacDraw II

MacPaint

**ANNEXE 1**

# Grille d'inscription

## 1. Textes à caractère expressif

*Sujet choisi* *Nom de l'élève*

- messages personnels:
  - souhaits
  - remerciements
  - invitations
- lettre ouverte
- récit d'un voyage
- aventure
- critique de livre, spectacle...
- autres sujets...

MacDraw II

MacPaint

ANNEXE 2

# Grille d'inscription

## 2. Textes à caractère incitatif

*Sujet choisi* — *Nom de l'élève*

- recette
- message publicitaire
- petites annonces
- mode d'emploi
- autres sujets...

MacDraw II

MacPaint

ANNEXE 3

# Grille d'inscription

## 3. Textes à caractère informatif

| *Sujet choisi* | *Nom de l'élève* |
|---|---|
| • reportage | |
| • sport | |
| • compte rendu : | |
| - d'une visite | |
| - d'un événement vécu à l'école | |
| - un fait de l'actualité | |
| • portrait | |
| • télégramme | |
| • enquête | |

MacDraw II

MacPaint

ANNEXE 3b

# Grille d'inscription

## 3b. Textes à caractère informatif

*Sujet choisi* — *Nom de l'élève*

- sondage
- nouvelles artistiques
- interview
- insolite
- autres sujets...

MacDraw II

MacPaint

ANNEXE 4

# Grille d'inscription

## 4. Textes à caractère poétique ou ludique

| *Sujet choisi* | *Nom de l'élève* |
|---|---|
| • bande dessinée | |
| • chanson | |
| • charades | |
| • devinettes | |
| • conte | |
| • poème | |
| • dialogue | |
| • récit (science-fiction, humour) | |

MacDraw II

MacPaint

ANNEXE 4b

# Grille d'inscription

## 4b. Textes à caractère poétique ou ludique

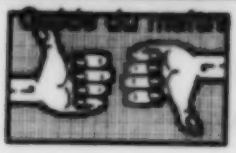
| *Sujet choisi* | *Nom de l'élève* |
|---|---|
| • horoscope | |
| • jeux (mots-croisés, mots-mystères...) | |
| • acrostiche | |
| • blagues | |
| • légende | |
| • fable | |
| • autres sujets... | |

# Journal de classe

4e · 5e · 6e

MacDraw II

MacPaint



Nom de l'enseignant(e): _____

Nombre d'élèves: ____

École: _____

Niveau: _____

## Évaluation de l'activité : Le journal de classe

**Activité à l'ordinateur**

1. Est-ce que le journal de classe fut:

| | |
|---|---|
| très facile à faire | ___ |
| facile à faire | ___ |
| difficile à faire | ___ |
| très difficile à faire | ___ |

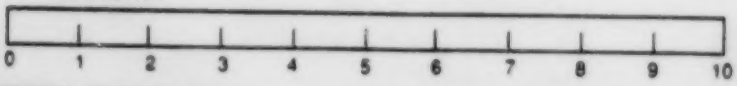
**Document d'accompagnement**

2. Est-ce que le document t'a aidé(e) à mieux réalisé ton journal de classe?

| | |
|---|---|
| pas du tout | ___ |
| un peu | ___ |
| beaucoup | ___ |
| énormément | ___ |

3. Représentez approximativement la moyenne de satisfaction des élèves par rapport à cette activité.

0 = je ne sais pas, je ne l'ai pas faite
2 = je n'ai pas tellement apprécié
5 = j'ai apprécié
8 = j'ai beaucoup apprécié
10 = SUPER!



# Journal de classe

## Guide du maître

4e · 5e · 6e

MacDraw II

MacPaint

### Appréciation de l'activité

| Ce que les élèves ont le plus aimé | Ce que les élèves ont le moins aimé |
|---|---|
| | |

Cahier de bord

Auteure : Muriel Brousseau Deschamps

4e - 5e - 6e

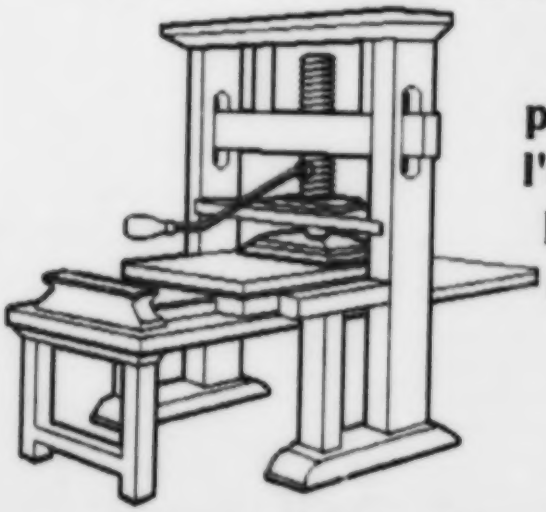
Ateliers sans ordinateur

amorce ■
apprentissage □
application □

Tu choisis les idées qui conviennent à ton sujet, selon le type de discours. Tu organises bien tes idées. Tu structures bien tes phrases. Tu appliques des connaissances grammaticales.

□ avec ordinateur
■ sans ordinateur

# Le journal: un instrument d'apprentissage



## Activités préparatoires à l'utilisation et à la découverte d'un journal

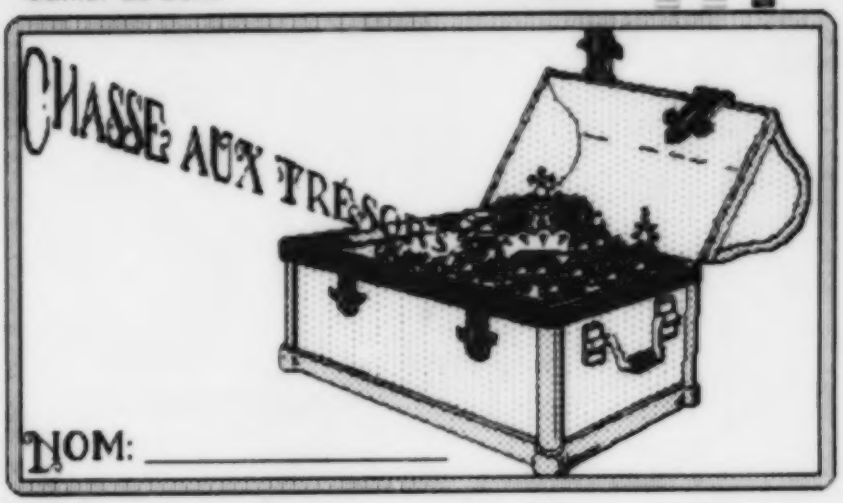
**Document préparé à partir du guide "Le journal en classe" (La Presse)**

CEMS

Centre d'enrichissement en micro-informatique scolaire
Basse-Côte-Nord

Production : Muriel Deschamps
© 1991 la commission scolaire de la Basse-Côte-Nord

Ateliers sans ordinateur




**Lieu de la chasse:** dans un journal

**Équipement nécessaire:** une paire de ciseaux, de la colle et des yeux de lynx !!!

## Trésors à trouver et à coller:

**Une nouvelle triste**

# Journal de classe

## Cahier de bord

Ateliers sans ordinateur

4e · 5e · 6e

### Une bonne nouvelle

### Une nouvelle insolite

### Une bande dessinée

# Journal de classe

## Cahier de bord

4e · 5e · 6e

Ateliers sans ordinateur

### Une nouvelle de sport

### Une nouvelle internationale

### Une annonce publicitaire

# Journal de classe

## Cahier de bord

4e · 5e · 6e

Ateliers sans ordinateur

**Une affiche de film**

**Le nom d'une vedette de sport**

**Le nom d'une vedette de cinéma**

**Le nom d'un chanteur ou d'une chanteuse**

**Le nom d'un personnage politique**

**Le nom d'un animal**

**Le nom d'un vêtement**

**Le nom d'un repas**

**Le nom d'une auto**

**Une prévision de la météo**

**Un nom de pays**

**Un nom de pays**

# Journal de classe

Ateliers sans ordinateur

## Cahier de bord

4e · 5e · 6e

**Un nom commun**

**Une qualité**

**Un défaut**

**Un verbe à l'infinitif**

**Une caricature**

**Une petite annonce classée qui te fait sourire**

Ateliers sans ordinateur

# Le babillard

## Suggestions d'activités sur le thème de l'environnement et des sciences en général.

**Voici des éléments que tu dois rechercher dans un journal, sur le thème de l'environnement.**

**Tu peux travailler seul(e) ou en équipe. Tu as trente minutes pour en trouver le plus possible. Tu les colles sur un grand carton et l'équipe qui en trouve le plus est déclarée gagnante.**

**N'oublie pas d'indiquer clairement le numéro correspondant à l'image.**

**Voici quelques exemples d'éléments à rechercher.**

1. *Un animal sauvage du Québec*
2. *Une forme de pollution*
3. *Une caractéristique de la nature*
4. *Un mot scientifique*
5. *Un exemple de conservation*
6. *Une odeur agréable d'origine naturelle*
7. *Une preuve que l'homme peut nuire à la nature ou à l'univers*
8. *Une usine du Québec*
9. *Un moyen de transport*
10. *Une ressource naturelle*
11. *Un site historique*
12. *Un endroit qu'ils aimeraient visiter*
13. *Un problème relié à l'environnement*
14. *Une perturbation atmosphérique (ouragan, inondation, orage...)*

Ateliers sans ordinateur

# Grille pour décomposer un article de nouvelle

**Ton nom:** _____

Nom du journal: _____

Date de parution: _____

Titre de la nouvelle: _____

Nom de son auteur ou de sa source: _____

**Quoi?** (De quoi s'agit-il?): _____

_____

_____

**Qui?** (De qui s'agit-il?): _____

**Où?**: _____

**Quand?**: _____

**Pouquoi?**: _____

**Coment?**: _____

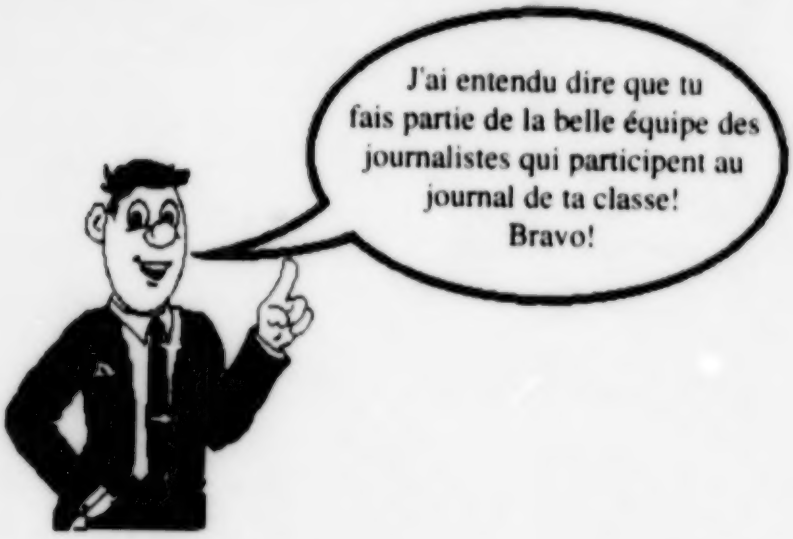
_____

**Ton opinion sur cette nouvelle**: _____

_____

**Maintenant à toi d'en écrire une...**

Ateliers sans ordinateur




Sur un grand carton ou une grande feuille, découpe et colle 5 images de personnages connus et fais-leur dire quelque chose d'amusant dans les bulles.

Trouve un thème précis et crée un lien par les commentaires des cinq personnages.

Par exemple, ils peuvent discuter d'un sujet d'actualité, faire des déclarations ou des remarques sur un sujet que tu connais bien.

**Ce travail peut se faire individuellement ou en équipes**

# Journal de classe

## Cahier de bord

Auteure  Muriel Brousseau Deschamps

MacDraw II

MacPaint

4e - 5e - 6e

amorce ☐
apprentissage ☐
application ■

Tu choisis les idées qui conviennent à ton sujet, selon le type de discours. Tu organises bien tes idées. Tu structures bien tes phrases. Tu appliques des connaissances grammaticales.

■ avec ordinateur
☐ sans ordinateur

# Le journal de classe

En participant à cette activité, tu feras partie d'une équipe de réalisation d'un journal. C'est un long travail qui demandera plusieurs semaines d'effort, mais dont le résultat final te rendra très fier (fière) de toi.

Avant de commencer ton travail à l'ordinateur, tu dois d'abord le préparer soigneusement sur les feuilles qui suivent. Pour chaque étape, tu dois prendre le temps de réfléchir à une façon originale de présenter ton article. Tu recherches le dessin qui convient le mieux à ton sujet et même parfois, tu crées l'illustration qui l'accompagne.

Tu dois également prendre le temps de bien rédiger ton article afin qu'il intéresse les lecteurs et retienne leur attention par son originalité et sa qualité d'écriture.

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère expressif

Illustration

Légende sous le dessin: _____

_____

_____

Titre de mon article: _____

Par: _____

*1. Faire mon brouillon en inventant le plus possible d'idées sur mon sujet.*

*2. Je relis mon brouillon en pensant à ceux qui vont lire mon texte. Je choisis les meilleures idées, je les mets en ordre et les regroupe dans des paragraphes (introduction, développement et conclusion).*

*3. Je vérifie chacune de mes phrases pour voir si elles se lisent bien, si j'ai utilisé les bons mots-outils (lorsque, alors, car, ensuite... cf: cartes AmStramGram), les bons signes de ponctuation et les majuscules.*

*4. J'examine tous les mots de mon texte et je corrige mes erreurs à l'aide des différents outils à ma disposition ( dictionnaire., code gramm., affiches, tableaux de conj...).*

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère expressif

Mon article:

Alinéa

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère incitatif

Illustration

Légende sous le dessin: _____

_____

_____

Titre de mon article: _____

Par: _____

1. *Faire mon brouillon en inventant le plus possible d'idées sur mon sujet.*
2. *Je relis mon brouillon en pensant à ceux qui vont lire mon texte. Je choisis les meilleures idées, je les mets en ordre et les regroupe dans des paragraphes (introduction, développement et conclusion).*
3. *Je vérifie chacune de mes phrases pour voir si elles se lisent bien, si j'ai utilisé les bons mots-outils (lorsque, alors, car, ensuite... cf: cartes AmStramGram), les bons signes de ponctuation et les majuscules.*
4. *J'examine tous les mots de mon texte et je corrige mes erreurs à l'aide des différents outils à ma disposition ( dictionnaire.. code gramm.. affiches, tableaux de conj...).*

# Discours à caractère incitatif

Mon article:

Alinéa

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère informatif

Illustration

Légende sous le dessin: _____

_____

_____

Titre de mon article: _____

Par: _____

1. *Faire mon brouillon en inventant le plus possible d'idées sur mon sujet.*
2. *Je relis mon brouillon en pensant à ceux qui vont lire mon texte. Je choisis les meilleures idées, je les mets en ordre et les regroupe dans des paragraphes (introduction, développement et conclusion).*
3. *Je vérifie chacune de mes phrases pour voir si elles se lisent bien, si j'ai utilisé les bons mots-outils (lorsque, alors, car, ensuite... cf: cartes AmStramGram), les bons signes de ponctuation et les majuscules.*
4. *J'examine tous les mots de mon texte et je corrige mes erreurs à l'aide des différents outils à ma disposition ( dictionnaire.. code gramm.. affiches, tableaux de conj...).*

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère informatif

Mon article:

Alinéa

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère poétique ou ludique

Illustration

Légende sous le dessin: _____

_____

_____

Titre de mon article: _____

Par: _____

1. *Faire mon brouillon en inventant le plus possible d'idées sur mon sujet.*
2. *Je relis mon brouillon en pensant à ceux qui vont lire mon texte. Je choisis les meilleures idées, je les mets en ordre et les regroupe dans des paragraphes (introduction, développement et conclusion).*
3. *Je vérifie chacune de mes phrases pour voir si elles se lisent bien, si j'ai utilisé les bons mots-outils (lorsque, alors, car, ensuite... cf: cartes AmStramGram), les bons signes de ponctuation et les majuscules.*
4. *J'examine tous les mots de mon texte et je corrige mes erreurs à l'aide des différents outils à ma disposition ( dictionnaire.. code gramm., affiches, tableaux de conj...).*

Cahier de bord

4e · 5e · 6e

MacDraw II

MacPaint

# Discours à caractère poétique ou ludique

Mon article:

Alinéa

# Journal de classe

MacDraw II

MacPaint

**Cahier de bord**

4e · 5e · 6e

Nom: _____

## Évaluation de l'activité: Le journal de classe

### Activité à l'ordinateur

1. Est-ce que le journal de classe fut:

| | |
|---|---|
| très facile à faire | ☐ |
| facile à faire | ☐ |
| difficile à faire | ☐ |
| très difficile à faire | ☐ |

### Document d'accompagnement

2. Est-ce que le document t'a aidé(e) à mieux réaliser ton journal de classe?

| | |
|---|---|
| pas du tout | ☐ |
| un peu | ☐ |
| beaucoup | ☐ |
| énormément | ☐ |

### Mon appréciation de cette activité

3. Ce que j'ai aimé le plus et pourquoi: _____

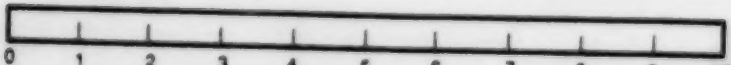
_____

4. Ce que j'ai aimé le moins et pourquoi: _____

_____

5. Sur une échelle de 0 à 10, évalue cette activité en coloriant en rouge:

0 = je ne sais pas, je ne l'ai pas faite
2 = je n'ai pas tellement apprécié
5 = j'ai apprécié
8 = j'ai beaucoup apprécié
10 = SUPER!



# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

## Guide du maître

Pour tous

**Volet:** Lecture et écriture

**Objectif(s):** L'élève

4. trouve, choisit les informations quand elles sont dites telles quelles et peut les regrouper en vue de remplir une tâche.

5. se sert de ses propres connaissances et/ou du texte pour comprendre des informations quand elles ne sont pas dites telles quelles.

6. se sert de son vécu pour justifier ses idées sur des informations données.

19. utilise les ressources extérieures.

**Déroulement:**

1. En collectif, amorcer l'activité en faisant ressortir les distinctions entre un éditeur graphique par pixels (MacPaint) et un éditeur graphique par objets (MacDraw).

2. Expliquer aux élèves que ces exercices les aideront sûrement lors de la mise en pages de leur article de journal.

3. Inviter les élèves à se servir du feuillet-outil **Pour travailler avec MacDraw**.

4. Présenter l'activité aux élèves.

5. Expliquer également comment l'équipe peut imprimer son travail.

6. Activité à l'ordinateur.

7. Une fois l'activité terminée, chaque élève complète sa fiche d'évaluation.

8. Faire un retour collectif sur l'activité.

**Notes méthodologiques:**

Les feuillets-outils demeurent en tout temps à la disposition des équipes, à un endroit fixe près des postes de travail.

Faire remarquer aux élèves que certains articles sous les menus sont dits "à bascule". C'est qu'ils changent de nom lorsqu'ils sont sélectionnés. Ex: «Activer le magnétisme» devient «Désactiver le magnétisme».

Il est primordial que l'élève se souvienne qu'il doit absolument sélectionner un objet avec le pointeur de sélection avant d'y apporter des modifications.

Il suffit de sélectionner un objet et d'appuyer sur la touche «Arrière» au clavier pour supprimer un objet.

Chaque équipe peut se faire une copie du document de travail sur sa disquette ou toute la classe peut se servir du même document sans enregistrer les modifications.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

## Guide du maître

Pour tous

**Évaluation:**

- Objet de l'évaluation
  Connaissance des techniques relatives à l'utilisation d'un éditeur graphique travaillant par objets
- Mesure
  Vérifier si le document imprimé de l'élève ressemble au corrigé du maître

**Activités connexes:**

- Demander à chaque équipe de faire la mise en pages d'au moins un article pour le journal de classe
- Création d'une affiche publicitaire pour une activité de classe ou d'école

**Commentaires et observations:**

**Durée approximative de l'activité:**

60 minutes

**Auteur:**
Pierre Deschamps

**Collaboration spéciale:**
Muriel Brousseau Deschamps

MacDraw II

### Corrigé de l'activité

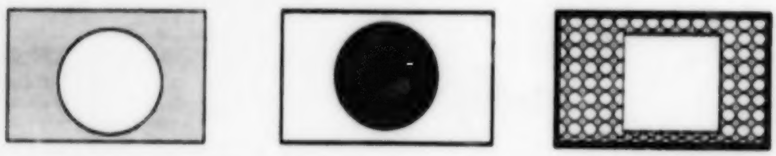
[redacted]

1. Nom(s)

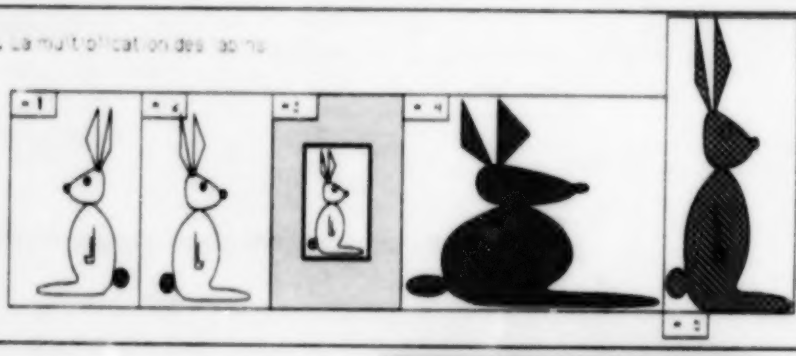
a. Trace un cercle blanc dans ce rectangle

b. Trace un cercle gris dans ce rectangle

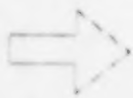
c. Trace un carré avec une texture de ton choix dans ce rectangle

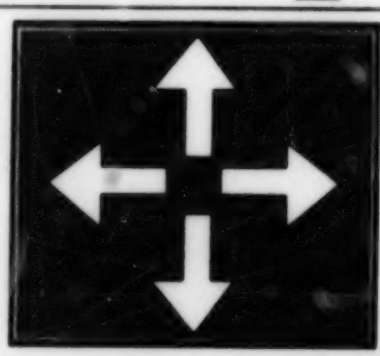


3. La multiplication des lapins



4. La rose des vents





# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

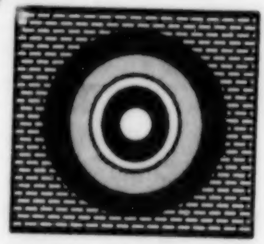
## Guide du maître

Pour tous

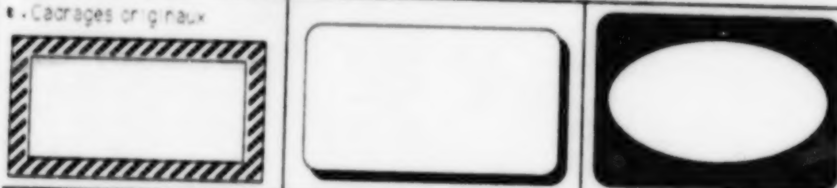
MacDraw II

**Corrigé de l'activité**

. En plein dans le mille



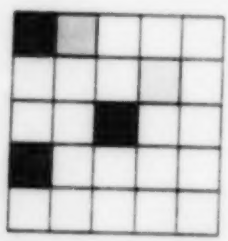
. Cadrages originaux



. Création d'un titre

Activités préparatoires à l'utilisation
du logiciel MacDraw
afin de réaliser la mise en page
d'un journal de classe

. Dessiner une grille



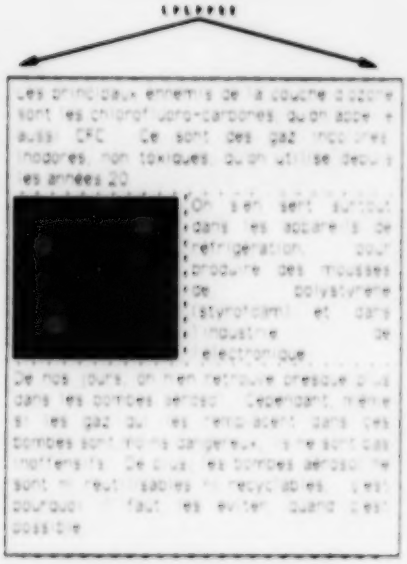
**Guide du maître**

Pour tous

MacDraw II

**Corrigé de l'activité**

1. Mise en page d'un article



Les principaux ennemis de la couche d'ozone sont les chlorof uoro-carbones qu'on appe e aussi CFC. Ce sont des gaz incolores inodores, non toxiques qu'on utilise depuis es années 20.

On en sert surtout dans es appare s de réfrigération pour produire des mousses de polystyrène (styrofoam) et dans l'industrie de l'électronique.

De nos jours, on en retrouve presque d'a dans les bombes aérosol. Cependant, même si ces gaz qu'on retrouvait dans ces bombes sont moins dangereux, ils sont pas inoffensifs. De plus, ces bombes aérosol ne sont ni réutilisables ni recyclables. C'est pourquoi il faut les éviter quand c'est possible.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

Pour tous

Nom de l'enseignant(e): _____

Nombre d'élèves: ____

École: _____

Niveau: _____

## Évaluation de l'activité Jongler avec des objets

**Activité à l'ordinateur**

1. Est-ce que les explications de l'activité **Jongler avec des objets** étaient:

| | |
|---|---|
| très faciles à comprendre | ____ |
| faciles à comprendre | ____ |
| difficiles à comprendre | ____ |
| très difficiles à comprendre | ____ |

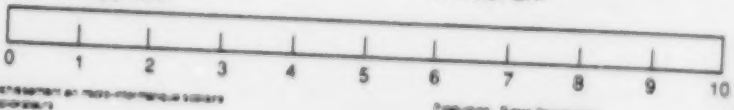
**Document d'accompagnement**

2. Est-ce que les exercices ont aidé les élèves à mieux comprendre un éditeur graphique qui travaille par objets?

| | |
|---|---|
| pas du tout | ____ |
| un peu | ____ |
| beaucoup | ____ |
| énormément | ____ |

3. Représentez approximativement la moyenne de satisfaction des élèves par rapport à cette activité.

0 = je ne sais pas, je ne l'ai pas faite
2 = je n'ai pas tellement apprécié
5 = j'ai apprécié
8 = j'ai beaucoup apprécié
10 = SUPER!



# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

## Guide du maître

Pour tous

MacDraw II

**Appréciation de l' activité**

| Ce que les élèves ont le plus aimé | Ce que les élèves ont le moins aimé |
|---|---|
| | |

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

## Cahier de bord

**Auteur**: Pierre Deschamps
**Collaboration spéciale**: Muriel Brousseau Deschamps

Pour tous

amorce ■
apprentissage □
application □

Tu trouves et choisis des informations qui conviennent au sujet et tu peux les regrouper en vue de remplir une tâche.

■ avec ordinateur
□ sans ordinateur

En exécutant du mieux que tu peux les exercices qui suivent, tu seras de plus en plus en mesure de maîtriser un nouveau logiciel qui te rendra la mise en pages d'un document facile et agréable. Nous te proposons donc de t'initier à ce nouvel outil de façon amusante.

Lis bien les consignes de chaque numéro et découvre la puissance d'un éditeur graphique qui utilise des objets pour travailler.

1. Consulte d'abord le feuillet-outil **Pour travailler avec MacDraw**.
2. Double-clique le document **Jongler avec des objets.**
3. Suis bien les indications et exécute du mieux que tu peux les tâches que nous te proposons de faire.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

**Cahier de bord**

Pour tous

MacDraw II

## 1. Identification

Outil texte

La première chose que tu dois faire est d'écrire ton nom. Pour cela, tu dois cliquer sur l'outil texte puis, à droite du mot **Nom(s)**, taper les lettres au clavier. N'oublie pas tes majuscules!

Si tu es en équipe, tu dois appuyer sur la touche **Retour** pour forcer l'ordinateur à changer de ligne.

## 2. Je tourne en rond

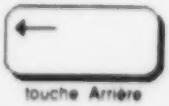
Outil ovale

Après avoir cliqué sur l'outil ovale, tu seras en mesure de dessiner des ovales et des cercles. Pour tracer un ovale, fais glisser le pointeur en diagonale. Pour tracer un cercle, il suffit d'enfoncer la touche Majuscule lorsque tu glisses le pointeur en diagonale.

**Pour supprimer un objet**

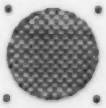
Pointeur de sélection

- Clique sur le pointeur de sélection.
- Clique sur l'objet que tu veux supprimer.
- Appuie sur la touche Arrière.


touche Arrière

**Pour modifier le fond d'un objet**

- Clique sur le pointeur de sélection.
- Clique sur l'objet que tu veux modifier
  (4 petits carrés noirs apparaissent, ce sont les **poignées**).
- Clique sur le motif de ton choix dans la palette.



- Tu peux changer le motif de fond à volonté.

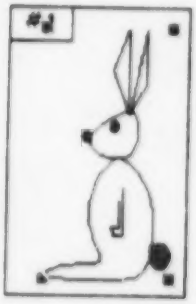
**Cahier de bord**

Pour tous

MacDraw II

## 3. La multiplication des lapins

**Lapin #2**




Clique sur le lapin qui se trouve dans la case #1.

Remarque que les poignées (petits carrés) du lapin sont grises, c'est que l'objet est verrouillé. De cette façon, il ne pourra pas être effacé par mégarde.

Va sous le menu **Edit.** et sélectionne l'article **Dupliquer**.

Fais glisser le double du lapin (en cliquant par exemple sur sa queue) et amène-le dans la case #2 ou utilise les flèches du clavier pour le déplacer.

Va sous le menu **Disposition** et sélectionne l'article **Miroir horizontal**.

**Lapin #3**

Clique sur le lapin qui se trouve dans la case #2. il devient sélectionné.

Duplique-le de la même façon décrite ci-haut.

Saisis-le par une poignée et rapetisse-le en suivant une diagonale vers l'intérieur.

Place ce petit lapin dans la case #3.

**Lapin #4**

Clique sur le lapin qui se trouve dans la case #3, il devient sélectionné.

Duplique-le.

Saisis la copie du petit lapin par une poignée et agrandis-le en suivant une diagonale vers l'extérieur.

Fais-lui prendre toute la place qu'il peut occuper dans la case #4.

## Cahier de bord

Pour tous

MacDraw II

Pendant qu'il est encore sélectionné, clique sur un motif de ton choix dans la palette de motifs, afin de créer un lapin original.

**Lapin #5**

Clique sur n'importe quel lapin, il devient sélectionné.

Duplique-le.

Fais-lui prendre toute la place qu'il peut occuper dans la case #5.

Pendant qu'il est encore sélectionné, clique sur un motif de ton choix dans la palette de motifs afin de créer un autre lapin amusant.

## 4. La rose des vents

Outil polygone

Après avoir cliqué sur l'outil polygone, tu seras en mesure de repasser sur la flèche pointillée et d'en tracer une autre.

**Pour tracer avec l'outil polygone**

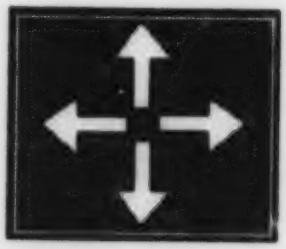
- Pour commencer le tracé d'un polygone, clique une fois pour marquer le point de départ.
- Déplace la souris et clique de nouveau pour fixer un autre point.
- Pour terminer la figure, il suffit de cliquer, à condition d'avoir relié le point final au point de départ. Autrement, double-clique pour couper le trait.

La flèche est présentement transparente.
Sélectionne-la et donne-lui le motif de fond blanc.

MacDraw II

**Cahier de bord** Pour tous

Duplique la flèche trois fois et place les quatre flèches de la façon illustrée ci-dessous.



**Pour effectuer une rotation**

- Sélectionne l'objet avec le pointeur.
- Choisis **Rotation** dans le menu **Disposition**.
- Fais glisser l'une des poignées dans le sens de rotation souhaité.

## 5. En plein dans le mille!

En maintenant la touche Majuscule enfoncée, clique sur les six objets du numéro 5.

Va sous le menu **Disposition** et sélectionne **Alignement** , une fenêtre comme ci-dessous apparaît.

Sélectionne les mêmes options que celles illustrées.

Clique le bouton **OK** et observe le résultat.

- Si tes objets sont encore sélectionnés, tu peux annuler et recommencer en choisissant d'autres options pour explorer librement.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

**Cahier de bord**

Pour tous

## 6. Cadrages originaux

Outil rectangle
Outil rectangle aux coins arrondis
Outil ovale

Dans les trois espaces réservés à cette fin, dessine trois cadrages originaux. Utilise des traits d'épaisseurs et des motifs différents.

**Modifier l'épaisseur du trait**

- Sélectionne le cadrage que tu veux modifier.
- Sous le menu **Trait**, choisis l'épaisseur désirée.

**Modifier le motif du trait**

- Sélectionne le cadrage que tu veux modifier.
- Clique d'abord sur la case de **Motif de trait** (obligatoire, sinon c'est le fond qui sera modifié).
- Sélectionne le motif désiré.

Case de motif du trait

## 7. Création d'un titre

Outil texte

Pour cet exercice, nous allons utiliser un cadrage déjà dessiné afin d'y inscrire un titre.

Clique sur l'outil texte.

Pour déterminer un bloc de texte et donc les marges du texte, fais glisser le curseur texte en diagonale.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

**Cahier de bord**

Pour tous

MacDraw II

Tape au clavier le titre ci-dessous en respectant les consignes indiquées:

Activités préparatoires à l'utilisation ↵
du logiciel MacDraw ↵
afin de réaliser la mise en pages ↵
d'un journal de classe ↵

- Caractère: **Geneva**
- Style: **Standard**
- Taille: **12 points**
- Alignement: **Centrer**

- Pour forcer l'ordinateur à changer de ligne, il suffit d'appuyer sur la touche **Retour** ↵ .

## 8. Dessiner une grille

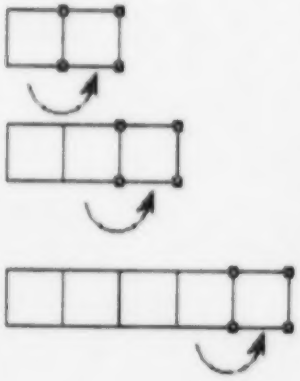
À l'aide de l'outil rectangle, trace un petit carré par-dessus le carré gris.

Va sous le menu **Edit.** et sélectionne l'article **Dupliquer**.

À l'aide des flèches au clavier, place le nouveau carré à côté du premier de façon à les aligner **parfaitement**.

Si le carré ne s'est pas désélectionné, tu peux immédiatement le dupliquer de nouveau. Le troisième carré se placera automatiquement à la bonne place.

Continue cette routine jusqu'à ce que tu obtiennes 5 carrés bien alignés.



CÉMIS

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

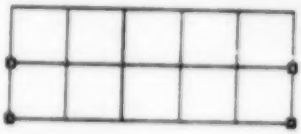
## Cahier de bord

Pour tous

MacDraw II

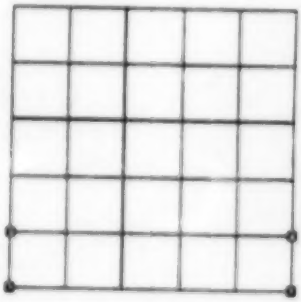
En maintenant la touche Majuscule enfoncée, clique sur les 5 carrés.

Va sous le menu **Edit.** et sélectionne l'article **Dupliquer**.



Répète cette routine trois autres fois.

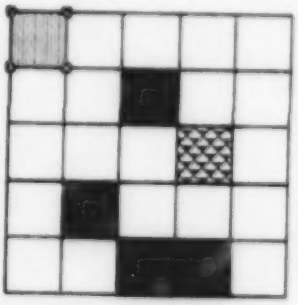
Maintenant que tu as une grille de 25 carrés bien distincts, amuse-toi à donner un peu de couleur à ce quadrillage.



**Texturer les carrés**

- Clique sur le carré de ton choix.
- Sélectionne le motif de ton choix dans la palette de motifs.

**Remarque:** À l'aide de cette technique, tu pourras facilement réaliser un mot mystère ou des mots croisés pour le journal de classe.



**Cahier de bord** Pour tous

MacDraw II

## 9. Mise en pages d'un article

Pour ce dernier exercice, sers-toi des connaissances que tu as acquises lors de l'exécution des exercices précédents et expérimente la mise en pages d'un article de journal qui pourrait éventuellement être le tien.

À l'aide de l'outil rectangle, trace un rectangle **transparent** autour de l'article, en te servant des coins noirs pour repères.

Dans les cases 1, 3 et 4, fais glisser les blocs de texte correspondants et ajuste-les à l'aide des poignées.

Dans la case no 2, fais glisser le dessin de la terre et rapetisse-le afin qu'il s'insère parfaitement.

En maintenant la touche Majuscule enfoncée, clique sur les trois blocs de texte afin de les sélectionner.

Va sous le menu **Style** et clique sur l'article **Justifier**.

Observe les changements produits et expérimente les autres façons de cadrer le texte sous ce même menu.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

**Cahier de bord**

Pour tous

Nom: _____

## Évaluation de l'activité "Jongler avec des objets"

**Activité à l'ordinateur**

1. Est-ce que les explications de l'activité **Jongler avec des objets** étaient:

   très faciles à comprendre ___
   faciles à comprendre ___
   difficiles à comprendre ___
   très difficiles à comprendre ___

**Document d'accompagnement**

2. Est-ce que les exercices t'ont aidé(e) à mieux comprendre un éditeur graphique qui travaille avec des objets?

   pas du tout ___
   un peu ___
   beaucoup ___
   énormément ___

**Mon appréciation de cette activité**

3. Ce que j'ai aimé le plus et pourquoi: _____

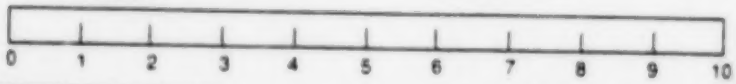
   _____

4. Ce que j'ai aimé le moins et pourquoi: _____

   _____

5. Sur une échelle de 0 à 10, évalue cette activité en coloriant en rouge:

   0 = je ne sais pas, je ne l'ai pas faite
   2 = je n'ai pas tellement apprécié
   5 = j'ai apprécié
   8 = j'ai beaucoup apprécié
   10 = SUPER!



# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

## Cahier de bord

**Auteur:** Pierre Deschamps
**Collaboration spéciale:** Muriel Brousseau Deschamps

Pour tous

amorce ■
apprentissage □
application □

Tu trouves et choisis des informations qui conviennent au sujet et tu peux les regrouper en vue de remplir une tâche.

■ avec ordinateur
□ sans ordinateur

En exécutant du mieux que tu peux les exercices qui suivent, tu seras de plus en plus en mesure de maîtriser un nouveau logiciel qui te rendra la mise en pages d'un document facile et agréable. Nous te proposons donc de t'initier à ce nouvel outil de façon amusante.

Lis bien les consignes de chaque numéro et découvre la puissance d'un éditeur graphique qui utilise des objets pour travailler.

1. Consulte d'abord le feuillet-outil **Pour travailler avec MacDraw**.
2. Double-clique le document **Jongler avec des objets.**
3. Suis bien les indications et exécute du mieux que tu peux les tâches que nous te proposons de faire.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

**Cahier de bord** Pour tous

MacDraw II

## 1. Identification

Outil texte

La première chose que tu dois faire est d'écrire ton nom. Pour cela, tu dois cliquer sur l'outil texte puis, à droite du mot **Nom(s)**, taper les lettres au clavier. N'oublie pas tes majuscules!

Si tu es en équipe, tu dois appuyer sur la touche **Retour** pour forcer l'ordinateur à changer de ligne.

## 2. Je tourne en rond

Outil ovale

Après avoir cliqué sur l'outil ovale, tu seras en mesure de dessiner des ovales et des cercles. Pour tracer un ovale, fais glisser le pointeur en diagonale. Pour tracer un cercle, il suffit d'enfoncer la touche Majuscule lorsque tu glisses le pointeur en diagonale.

**Pour supprimer un objet**

- Clique sur le pointeur de sélection. Pointeur de sélection
- Clique sur l'objet que tu veux supprimer.
- Appuie sur la touche Arrière.

touche Arrière

**Pour modifier le fond d'un objet**

- Clique sur le pointeur de sélection.
- Clique sur l'objet que tu veux modifier
  (4 petits carrés noirs apparaissent, ce sont les **poignées**).
- Clique sur le motif de ton choix dans la palette.

Motif blanc

Motif transparent

Motif de fond sélectionné

- Tu peux changer le motif de fond à volonté.

MacDraw II

## 3. La multiplication des lapins

**Lapin #2**

Clique sur le lapin qui se trouve dans la case #1.

Remarque que les poignées (petits carrés) du lapin sont grises, c'est que l'objet est verrouillé. De cette façon, il ne pourra pas être effacé par mégarde.

Va sous le menu **Edit**, et sélectionne l'article **Dupliquer**.

Fais glisser le double du lapin (en cliquant par exemple sur sa queue) et amène-le dans la case #2 ou utilise les flèches du clavier pour le déplacer.

Va sous le menu **Disposition** et sélectionne l'article **Miroir horizontal**.

**Lapin #3**

Clique sur le lapin qui se trouve dans la case #2, il devient sélectionné.

Duplique-le de la même façon décrite ci-haut.

Saisis-le par une poignée et rapetisse-le en suivant une diagonale vers l'intérieur.

Place ce petit lapin dans la case #3.

**Lapin #4**

Clique sur le lapin qui se trouve dans la case #3, il devient sélectionné.

Duplique-le.

Saisis la copie du petit lapin par une poignée et agrandis-le en suivant une diagonale vers l'extérieur.

Fais-lui prendre toute la place qu'il peut occuper dans la case #4.

**Cahier de bord** Pour tous

MacDraw II

Pendant qu'il est encore sélectionné, clique sur un motif de ton choix dans la palette de motifs, afin de créer un lapin original.

**Lapin #5**

Clique sur n'importe quel lapin, il devient sélectionné.

Duplique-le.

Fais-lui prendre toute la place qu'il peut occuper dans la case #5.

Pendant qu'il est encore sélectionné, clique sur un motif de ton choix dans la palette de motifs afin de créer un autre lapin amusant.

## 4. La rose des vents

Outil polygone

Après avoir cliqué sur l'outil polygone, tu seras en mesure de repasser sur la flèche pointillée et d'en tracer une autre.

**Pour tracer avec l'outil polygone**

- Pour commencer le tracé d'un polygone, clique une fois pour marquer le point de départ.
- Déplace la souris et clique de nouveau pour fixer un autre point.
- Pour terminer la figure, il suffit de cliquer, à condition d'avoir relié le point final au point de départ. Autrement, double-clique pour couper le trait.

La flèche est présentement transparente.
Sélectionne-la et donne-lui le motif de fond blanc.

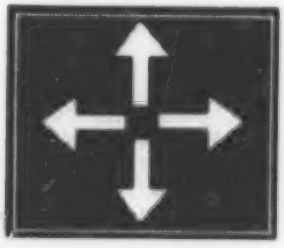
# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

## Cahier de bord

Pour tous

Duplique la flèche trois fois et place les quatre flèches de la façon illustrée ci-dessous.



**Pour effectuer une rotation**

- Sélectionne l'objet avec le pointeur.
- Choisis **Rotation** dans le menu **Disposition**.
- Fais glisser l'une des poignées dans le sens de rotation souhaité.

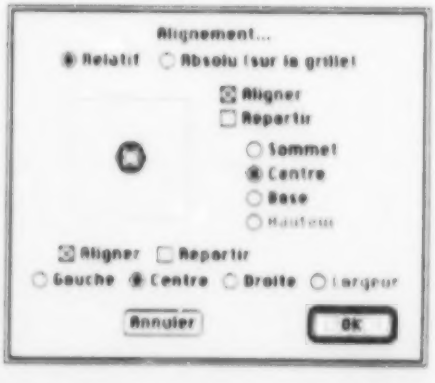
## 5. En plein dans le mille!

En maintenant la touche **Majuscule** enfoncée, clique sur les six objets du numéro 5.

Va sous le menu **Disposition** et sélectionne **Alignement** , une fenêtre comme ci-dessous apparait.

Sélectionne les mêmes options que celles illustrées.

Clique le bouton **OK** et observe le résultat.




- Si tes objets sont encore sélectionnés, tu peux annuler et recommencer en choisissant d'autres options pour explorer librement.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

**Cahier de bord** Pour tous

MacDraw II

## 6. Cadrages originaux

Dans les trois espaces réservés à cette fin, dessine trois cadrages originaux. Utilise des traits d'épaisseurs et des motifs différents.

**Modifier l'épaisseur du trait**

- Sélectionne le cadrage que tu veux modifier.
- Sous le menu **Trait**, choisis l'épaisseur désirée.

**Modifier le motif du trait**

- Sélectionne le cadrage que tu veux modifier.
- Clique d'abord sur la case de **Motif de trait** (obligatoire, sinon c'est le fond qui sera modifié).
- Sélectionne le motif désiré.

## 7. Création d'un titre

Outil texte

Pour cet exercice, nous allons utiliser un cadrage déjà dessiné afin d'y inscrire un titre.

Clique sur l'outil texte.


Pour déterminer un bloc de texte et donc les marges du texte, fais glisser le curseur texte I en diagonale.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

**Cahier de bord**

Pour tous

MacDraw II

Tape au clavier le titre ci-dessous en respectant les consignes indiquées:

Activités préparatoires à l'utilisation ↵
du logiciel MacDraw ↵
afin de réaliser la mise en pages ↵
d'un journal de classe ↵

- Caractère: **Geneva**
- Style: **Standard**
- Taille: **12 points**
- Alignement: **Centrer**

- Pour forcer l'ordinateur à changer de ligne, il suffit d'appuyer sur la touche **Retour** ↵ .

## 8. Dessiner une grille

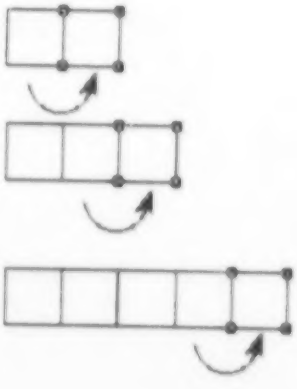
À l'aide de l'outil rectangle, trace un petit carré par-dessus le carré gris.

Va sous le menu **Edit**, et sélectionne l'article **Dupliquer**.

À l'aide des flèches au clavier, place le nouveau carré à côté du premier de façon à les aligner **parfaitement**.

Si le carré ne s'est pas désélectionné, tu peux immédiatement le dupliquer de nouveau. Le troisième carré se placera automatiquement à la bonne place.

Continue cette routine jusqu'à ce que tu obtiennes 5 carrés bien alignés.



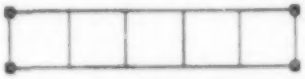
# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

## Cahier de bord

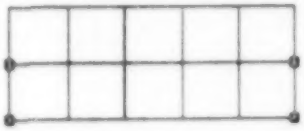
Pour tous

MacDraw II

En maintenant la touche Majuscule enfoncée, clique sur les 5 carrés.

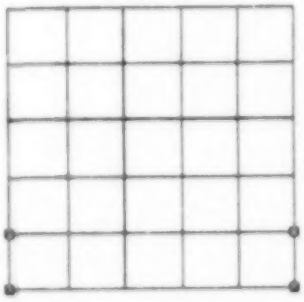


Va sous le menu **Edit.** et sélectionne l'article **Dupliquer**.



Répète cette routine trois autres fois.

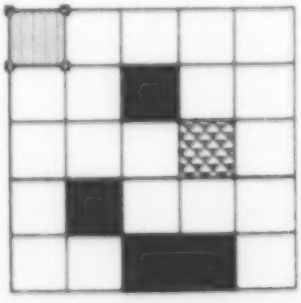
Maintenant que tu as une grille de 25 carrés bien distincts, amuse-toi à donner un peu de couleur à ce quadrillage.



**Texturer les carrés**

- Clique sur le carré de ton choix.
- Sélectionne le motif de ton choix dans la palette de motifs.

**Remarque:** À l'aide de cette technique, tu pourras facilement réaliser un mot mystère ou des mots croisés pour le journal de classe.



**Cahier de bord**

Pour tous

MacDraw II

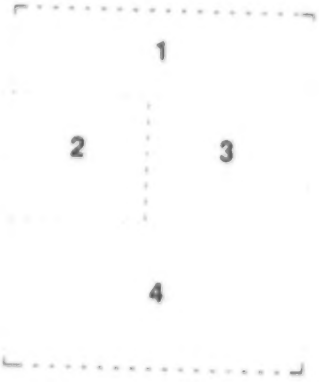
## 9. Mise en pages d'un article

Pour ce dernier exercice, sers-toi des connaissances que tu as acquises lors de l'exécution des exercices précédents et expérimente la mise en pages d'un article de journal qui pourrait éventuellement être le tien.

À l'aide de l'outil rectangle, trace un rectangle **transparent** autour de l'article, en te servant des coins noirs pour repères.

Dans les cases 1, 3 et 4, fais glisser les blocs de texte correspondants et ajuste-les à l'aide des poignées.

Dans la case no 2, fais glisser le dessin de la terre et rapetisse-le afin qu'il s'insère parfaitement.




En maintenant la touche Majuscule enfoncée, clique sur les trois blocs de texte afin de les sélectionner.

Va sous le menu **Style** et clique sur l'article **Justifier**.

Observe les changements produits et expérimente les autres façons de cadrer le texte sous ce même menu.

# Jongler avec des objets (Introduction à MacDraw)

MacDraw II

## Cahier de bord

Pour tous

Nom: _____

## Évaluation de l'activité: Jongler avec des objets

**Activité à l'ordinateur**

1. Est-ce que les explications de l'activité **Jongler avec des objets** étaient:

très faciles à comprendre ___
faciles à comprendre ___
difficiles à comprendre ___
très difficiles à comprendre ___

**Document d'accompagnement**

2. Est-ce que les exercices t'ont aidé(e) à mieux comprendre un éditeur graphique qui travaille avec des objets?

pas du tout ___
un peu ___
beaucoup ___
énormément ___

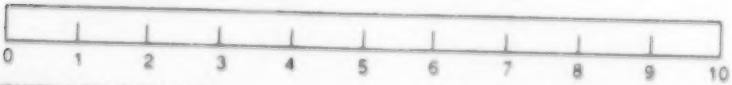
**Mon appréciation de cette activité**

3. Ce que j'ai aimé le plus et pourquoi: _____

_____

4. Ce que j'ai aimé le moins et pourquoi: _____

_____

5. Sur une échelle de 0 à 10, évalue cette activité en colorant en rouge:

0 = je ne sais pas, je ne l'ai pas faite
2 = je n'ai pas tellement apprécié
5 = j'ai apprécié
8 = j'ai beaucoup apprécié
10 = SUPER!